

## **Apéndice I: Manual para el usuario del “El Mundo Mágico de los Cuentos”.**

Este manual para el usuario es muy importante ya que así entienden con un lenguaje natural como se va comportando el sistema y como van a usarlos. Este manual se va a ir desplegando por pasos para que así sea de mayor facilidad el uso y el entendimiento del mismo.

1.- Para empezar se necesita que la carpeta principal, es decir, donde están todos los archivos se encuentre en una ubicación donde el usuario se le haga más fácil para encontrarlo.

2.- Ya que se tiene la ubicación de la carpeta, es necesario antes de que abra la página de inicio <index.html>, descargar los programas de los agentes en la cuál los tiene que guardar en la misma carpeta mencionada en el punto #1, para que así no se les dificulte cuando ya este en la navegación del sistema. La descarga de los agentes debe de estar dentro de la carpeta principal.

Para descargar e instalar los componentes del núcleo del agente debes de darle clic a la siguiente liga:

<http://activex.microsoft.com/activex/controls/agent2/MSagent.exe>

Para descargar e instalar los componentes que hacen que el agente hable es:

<http://activex.microsoft.com/activex/controls/sapi/spchapi.exe>

Para descargar e instalar el TTS (Text- To- Speech) este sirve para seleccionar en que idioma queremos que hable el agente y la liga es:

<http://activex.microsoft.com/activex/controls/agent2/lhnttspe.exe>

Para descargar e instalar las librerías de los Agentes de Microsoft para que así funcione es:

<http://activex.microsoft.com/activex/controls/agent2/AgtX0C0A.exe>

Ahora después de esta instalación, necesitamos descargar e instalar cada agente y las ligas son:

Peedy: <http://download.microsoft.com/download/a/f/5/af572f68-b83e-4e2c-8b0f-fd5fadf588e7/Peedy.exe>

Genio: <http://download.microsoft.com/download/a/f/5/af572f68-b83e-4e2c-8b0f-fd5fadf588e7/Peedy.exe>

Mago: <http://download.microsoft.com/download/a/f/5/af572f68-b83e-4e2c-8b0f-fd5fadf588e7/Peedy.exe>

Robot: <http://download.microsoft.com/download/a/f/5/af572f68-b83e-4e2c-8b0f-fd5fadf588e7/Peedy.exe>

Para los demás agentes la liga es la siguiente:

<http://www.bellcraft.com/mash/chars.aspx>

3.- Ya teniendo descargados los agentes ya puede empezar a utilizar el sistema, al abrir la página de inicio <index.html>, por motivos de seguridad el sistema le va a pedir que ejecute los scripts o controles ActiveX, y lo que tiene que hacer es en la barra donde aparece esta leyenda ponga su cursor y de un clic con el botón derecho y ponga “Permitir contenido bloqueado” y con esto ya le va a permitir continuar con el Mundo Mágico de los Cuentos.

En la página de inicio podrá observar en su lado izquierdo un menú con los botones principales que son: leer un cuento, editar cuento, cerrar programa y el de ayuda.



Figura 3. Ventana de inicio después de cargar los agentes.

4.- “Leer un cuento” este botón nos sirve para abrir la página donde se van a escoger los cuentos que se quieren leer por los diferentes agentes que se encuentran ahí, como se

puede observar el botón a simple vista se ve claro, pero cuando se le pasa el cursor para darle clic al botón se oscurece.

Este botón lo va a direccionar a otra página que lleva de nombre “machotecuentos.html”, en esta página el usuario puede ver que existe un botón de “abrir cuento”, pero lo primero que tiene que hacer es cambiar el agente que desee que le lea el cuento y ponga “cambiar”, el agente que haya escogido le va a decir “Buenas tardes, por favor escoja el cuento que quiera que le lea”; para seleccionar el cuento tiene que ir a la parte del botón Examinar y dar un clic, este lo va a llevar a una ventana común y corriente de Windows, y ahí usted puede elegir el cuento siempre y cuando se encuentre en la misma carpeta donde haya guardado los ejecutables de los agentes, ya que lo escogió le va a dar clic en el botón “Abrir cuento”, y le aparecerá una pantalla en la cuál dice que si permite el acceso de los controles ActiveX y tiene que Aceptar y se visualizará el cuento elegido. Y si se quiere abrir otro cuento en esa misma página debe de actualizar la página con la tecla F5 que se encuentra en la parte superior de su teclado. Ya que todos los cuentos deben de ser abiertos desde esta página para que sean leídos.

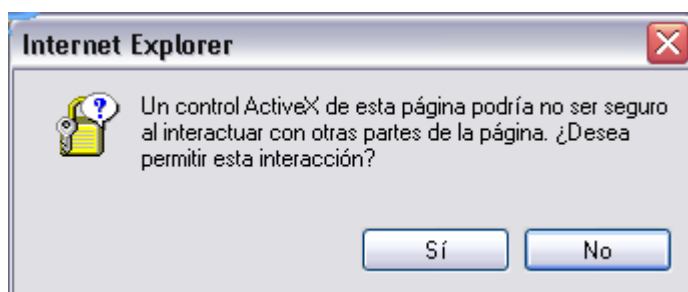


Figura 4. Ventana que aparece antes de ver el cuento elegido.

5.- Seguimos con la selección de los agentes para esto cada cuento cuenta con una lista que contiene todos los agentes con que podrá escuchar los cuentos, como lo son: Peedy, Merlin, Max, Birdie y muchos más, pero solamente cuando se abra el cuento podrá escoger uno y para cargarlo debe de dar clic en el botón de “cambiar”, si después de escuchar todo el cuento por el agente de su elección desea cambiar a otro agente lo que debe de hacer es actualizar el cuento ya sea con el botón de actualizar que se encuentra en el menú de herramienta del navegador o con la tecla F5 de su teclado.



Figura 5. Lista de los diferentes agentes para utilizar.

6.- “Edita cuento” este botón despliega una pantalla en blanco y arriba de esta un menú con los botones de: nuevo, abrir, guardar, imprimir, color de fondo, color de letra, negritas, cursiva, subrayado, alinear en el centro, izquierda o derecha, copiar, pegar, cortar, cambiar tipo y tamaño de letra. Aquí para abrir un documento dentro de la pantalla blanca debe de hacerlo con el botón que tiene el menú del mismo que es un “fólder semiabierto” y al guardarlo tiene que hacerlo dando clic con el botón de “guardar” que tiene el ícono de un disquete, otra opción que tiene es la de nuevo archivo este nos sirve para empezar a escribir un cuento nuevo en una hoja en blanco.

7.- “Cerrar programa” este nos ayuda como su nombre lo indica a cerrar la ventana del cuento, pero antes de cerrarla nos da una advertencia que si no hemos guardado la página lo hagamos ya que si no lo hacemos se pierde el cuento.

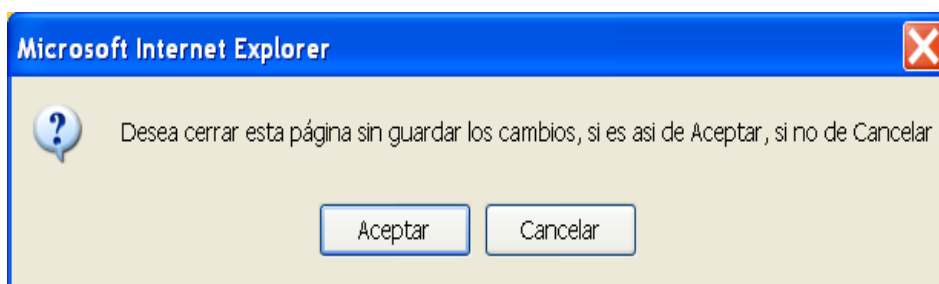


Figura 7. Ventana de advertencia para cerrar el programa.

8.- “Ayuda” sirve como prueba antes de que navegue por el sistema ya que si no ve o escucha el agente ahí viene los pasos de cómo cargar los programas de los agentes y para los demás agentes deben de descargarlos en la liga que se encuentra en el paso #1.

9. “Regresar” este botón se encuentra en todas las páginas excepto en la página principal, ya que la función de este botón es que en las demás páginas se puedan regresar a la página principal que en este caso es “index”.